El caracol Serafín

(Juego multimedia interactivo)



ÍNDICE

El caracol Serafín

(Juego multimedia interactivo)

Introducción

"El caracol Serafín" es un juego didáctico multimedia e interactivo dirigido a **niñas y niños de 3 a 7 años de edad, accesible a personas con ceguera o discapacidad visual**. Es, por tanto, un recurso educativo **inclusivo e integrador** en la escuela, ya que puede ser utilizado por todos.

El objetivo es ofrecer al alumnado de estas primeras edades, especialmente a los niños y niñas con ceguera y discapacidad visual, un juego de ordenador accesible que les acerque de forma motivadora los primeros aprendizajes con el **ordenador y su teclado**. Los contenidos se ajustan al desarrollo evolutivo de estos alumnos y alumnas, respetando sus intereses, su capacidad de atención y su ritmo de aprendizaje. Los contenidos del juego pueden ser trabajados en **5 idiomas: castellano, catalán, eusquera, gallego e inglés**.

El juego consta de un **cuento interactivo** y **17 actividades**, que trabajan los contenidos del currículo educativo correspondientes al segundo ciclo de educación infantil y primer ciclo de educación primaria (Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, y Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria)

La ONCE también ha editado en **braille y en tinta,** con ilustraciones **en relieve**, el cuento "El caracol Serafín", incluido en este juego interactivo, para permitir a las niñas y niños con discapacidad visual su lectura directa y un acercamiento táctil a los personajes.

Este juego interactivo se puede descargar gratuitamente desde la Web de la ONCE: www.once.es (educación/recursos)

GUÍA DE UTILIZACIÓN DE LA APLICACIÓN

- Introducir el CD-ROM en la unidad lectora. La aplicación se inicia automáticamente.
- Nos movemos por los menús con **cursor arriba** y **cursor abajo** y seleccionamos con **enter** (también se puede utilizar el ratón).
- El programa **verbaliza** el contenido de cada una de las pantallas, respetando el ritmo marcado por el alumnado. Cada uno de los juegos presenta sus instrucciones correspondientes en audio y video.
- Con la tecla **control**, podemos saltar las instrucciones de cada juego.
- Pulsando la tecla **F1** (buscando con el **tabulador** y seleccionando con **enter)**, accedemos a un menú rápido con diferentes opciones.
- Los juegos están organizados por orden de dificultad.

1. Menú principal: Al arrancar el programa se ofrece el **menú principal**, donde se pregunta **¿Qué quieres hacer?** Se ofrecen varias opciones: **"Cuéntame un cuento"; "Quiero jugar"; "Cambio de idioma" y "Salir".**

1.1. "Cuéntame un cuento". Se recomienda comenzar por la opción "**Cuéntame un cuento**", ya que permite el inicio del conocimiento del teclado del ordenador y el funcionamiento de la aplicación de forma muy sencilla. Desde "**Cuéntame un cuento**" se ofrecen dos posibilidades de escuchar el cuento:

⇒ **"Cuento completo":** para escuchar el cuento todo seguido, de forma automática y dirigida, sin necesidad de pulsar ninguna tecla.

⇒ "**Cuento en capítulos":** para escuchar el cuento de forma interactiva. Si se selecciona escuchar el cuento en capítulos, hay que seleccionarlos en el siguiente menú, mediante las opciones: **"Serafín, el caracol", "Me voy", "Mares y serpientes", "El gigante del jardín".** Con esta opción se exige a los alumnos una participación más activa, ya que deben encargarse de avanzar por las páginas del cuento pulsando la **barra espaciadora**. Al terminar cada capítulo, la aplicación vuelve automáticamente a este menú para seleccionar otro capítulo (o volver a repetir el mismo), volver al menú anterior o, bien, salir de la aplicación.

1.2. "Quiero jugar". Desde este menú se accede a las actividades. Se puede elegir entre **dos formas** de jugar, en función de la habilidad del niño:

⇒ **"Elijo mascota**". Forma de seleccionar los juegos **interactiva.** Se exige al niño una participación más activa ya que es él quien debe decidir a qué juego ir en cada momento, navegando por dicho menú, con **cursor arriba, cursor abajo** y la tecla **enter.** El niño selecciona una de las 4 mascotas (caracol, gata, colibrí o tortuga), y desde cada mascota, selecciona a qué juego ir.

Juegos presentados por el caracol Serafín

Juego 1: "Carrera de caracoles". Tecla a utilizar: Barra espaciadora.
Juego 2: "Mis amigos son tus amigos". Tecla a utilizar: enter.
Juego 3: "Jugamos al escondite". Teclas a utilizar: Cualquiera de las teclas del teclado.
Juego 4: "A salto de mata". Tecla a utilizar: Barra espaciadora.

Juegos presentados por la gata Pancha

Juego 5: "Cuenta conmigo". Tecla a utilizar: Control.

Juego 6: "Sigue el ritmo". Tecla a utilizar: Enter.

Juego 7: "¡A casita que llueve!". Teclas a utilizar: Cursor arriba y cursor abajo.

Juego 8: "Teclas musicales". Teclas a utilizar: Teclas fila guía y enter.

Juegos presentados por el colibrí Facundo

Juego 9: "Memoria animada". Teclas a utilizar: Teclas de la fila de números.

Juego 10: "Cuento virtual". Teclas a utilizar: Cursor arriba, cursor abajo y enter.

Juego 11: "Música en vivo". Teclas a utilizar: Todo el teclado.

Juego 12: "El bosque sonoro". Teclas a utilizar: control y enter.

Juegos presentados por la tortuga Florinda

Juego 13: "De compras". Teclas a utilizar: Cursor izquierdo, cursor derecho y barra espaciadora.

Juego 14: "¿Quién es quién?". Teclas a utilizar: Cursor izquierda, cursor derecha y enter.

Juego 15: "La caja de música". Teclas a utilizar: Cursor arriba, cursor abajo y números del 1 al 6.

Juego 16: "Cucú, trastrás". Teclas a utilizar: Enter, barra espaciadora, fila guía, f, j, control, fila de números.

⇒ **"Todos los juegos".** Es una forma sencilla de jugar dirigida a los más inexpertos, donde se va pasando de juego en juego, de forma automática y dirigida, sin intervención del usuario, a medida que se avanza con la aplicación. Cuando se acaba un juego, aparece el siguiente.

⇒ **“Ludoteca braille. Puntos mágicos”.** Desde el menú “**Quiero jugar**” también se ofrece la posibilidad de acceder a esta actividad de refuerzo del aprendizaje del sistema braille. Las letras se obtienen pulsando, a la vez, algunas de las teclas de la fila guía (f, d, s, j, k, l).

1.3. **“Cambio de idioma”.** Se selecciona en este menú el idioma en el que se va a utilizar el programa: “Castellano”, “Català”, “Euskara”, “Galego”, “English”.

1.4. **“Salir”.** Para salir de la aplicación confirmando la opción elegida (**“sí”** o “**no”)**, con **cursor arriba o cursor abajo y enter.**

2. Menú F1

Desde cualquier parte de la aplicación (desde los juegos o desde el cuento), pulsando **F1** accedemos a un menú especial dirigido fundamentalmente al tutor del alumno. Este menú facilita la búsqueda rápida de juegos o escenas del cuento, pulsando **tabulador y enter.** Las opciones son las siguientes: **“Volver a ¿Qué quieres hacer?”, “Volver al juego/escena anterior”, “Repetir el juego/la escena”, “Ir al juego/escena siguiente”, “Cambiar de idioma”** y **“Salir”.**

3. Recomendaciones técnicas

- Se recomienda desactivar "Jaws" o cualquier otro lector de pantalla antes de iniciar el juego.
- Pentium III.
- 128 MB de RAM.
- Tarjeta de sonido.

- Multiplataforma (Windows 2000/XP/Vista o Linux) Para facilitar una mayor difusión la aplicación puede ser utilizada con los sistemas operativos Windows o Linux.
- Unidad de CD-Rom.

4. Créditos

Realizado para: la Dirección de Educación y Empleo de la ONCE, por Neo Grup Management (www.neogrup.com)

Coordinación y guión de los juegos: María Ángeles Lafuente de Frutos

Cuento "El caracol Serafín", original de: Antonio Vicente Lucerga

Diseño y programación: José Ignacio Salvador Rincón, Óscar Núñez Ribot y Javier López.

Ilustraciones: Jesús García Pérez y María Elena Arias Márquez.

Sonido, edición y casting de voces: Estudis Roca Produccions www.estudisroca.com

Técnico de sonido, edición y casting de voces: Juliana Rueda

El cargol Serafí

(Joc multimèdia interactiu)

Introducció

"El cargol Serafí" és un joc didàctic multimèdia i interactiu adreçat a **nenes i nens de 3 a 7 anys d'edat, accessible a persones amb ceguesa o discapacitat visual.** És, per tant, un recurs educatiu **inclusiu i integrador** a l'escola, ja que pot ser utilitzat per tothom.

L'objectiu és oferir a l'alumnat d'aquestes primeres edats, especialment als nens i nenes amb ceguesa i discapacitat visual, un joc d'ordinador accessible que els apropi de forma motivadora als primers aprenentatges amb **l'ordinador i el seu teclat**. Els continguts s'ajusten al desenvolupament evolutiu d'aquests alumnes, respectant els seus interessos, la seva capacitat d'atenció i el seu ritme d'aprenentatge. Els continguts del joc poden ser treballats en **5 idiomes: castellà, català, eusquera, gallec i anglès.**

El joc consta d'un **conte interactiu i 17 activitats,** que treballen els continguts del currículum educatiu corresponents al segon cicle d'educació infantil i primer cicle d'educació primària (Reial Decret 1630/2006, de 29 de desembre, pel qual s'estableixen els ensenyaments mínims del segon cicle d'Educació Infantil, i Reial Decret 1513/2006, de 7 de desembre, pel qual s'estableixen els ensenyaments mínims de l'Educació Primària).

L'ONCE també ha editat en **braille i en tinta,** amb il·lustracions **en relleu,** el conte "El cargol Serafí", inclòs en aquest joc interactiu, per tal de permetre a les nenes i els nens amb discapacitat visual la seva lectura directa i un apropament tàctil als personatges.

Aquest joc interactiu es pot descarregar gratuïtament des de la Web de l'ONCE: www.once.es (educació/recursos)

GUIA D'UTILITZACIÓ DE L'APLICACIÓ

- Introduir el CD-ROM dins la unitat lectora. L'aplicació s'inicia automàticament.
- Ens movem pels menús amb **cursor amunt** i **cursor avall** i seleccionem amb **enter** (també podem utilitzar el ratolí).
- El programa **verbalitza** el contingut de cada pantalla, respectant el ritme marcat per l'alumnat. Cadascun dels jocs presenta les instruccions corresponents en àudio i vídeo.
- Amb la tecla **control**, podem saltar les instruccions de cada joc.
- Prement la tecla **F1** (buscant amb el **tabulador i** seleccionant amb **enter),** accedim a un menú ràpid amb diferents opcions.
- Els jocs estan organitzats per ordre de dificultat.

1. Menú principal: En iniciar el programa s'ofereix el **menú principal**, on es demana **Què vols fer?** S'ofereixen diverses opcions: **"Explica'm un conte"; "Vull jugar"; "Canvi d'idioma"** i **"Sortir".**

1.1. "Explica'm un conte". Es recomana començar per l'opció **"Explica'm un conte"** , ja que permet iniciar-se en el coneixement del teclat de l'ordinador i el funcionament de l'aplicació, de forma molt senzilla. Des d'**"Explica'm un conte"** s'ofereixen dues possibilitats d'escoltar el conte:

⇒ **"Conte complet":** per escoltar el conte tot seguit, de forma automàtica i dirigida, sense necessitat de prémer cap tecla.

⇒ "**Conte en capítols":** per escoltar el conte de forma interactiva. Si es selecciona escoltar el conte per capítols, s'ha de seleccionar en el següent menú, mitjançant les opcions: **"Serafí, el cargol", "Me'n vaig", "Mars i serps", "El gigant del jardí".** Amb aquesta opció s'exigeix als alumnes una participació més activa perquè han d'encarregar-se d'avançar per les pàgines del conte prement la **barra espaiadora.** En acabar cada capítol, l'aplicació torna a aquest menú automàticament per seleccionar un altre capítol (o repetir el mateix), tornar al menú anterior, o bé, sortir de l'aplicació.

1.2."<u>Vull jugar</u>". Des d'aquest menú s'accedeix a les activitats. Es pot triar entre **dues formes** de jugar, en funció de l'habilitat del nen:

⇒ "Trio mascota". Forma interactiva de seleccionar els jocs. S'exigeix al nen una participació més activa ja que és ell qui ha de decidir a quin joc vol anar en cada moment, navegant per aquest menú, amb **cursor amunt**, **cursor avall** i la tecla **enter.** El nen selecciona una de les 4 mascotes (cargol, gata, colibrí o tortuga), i des de cada mascota, selecciona a quin joc anar.

<u>Jocs presentats pel cargol Serafí</u>

Joc 1: "Cursa de cargols". Tecla a utilitzar: Barra espaiadora.

Joc 2: "Els meus amics són els teus amics". Tecla a utilitzar: enter.

Joc 3: "Juguem a l' acuit". Tecles a utilitzar: Qualsevol de les tecles del teclat.

Joc 4: "D' aquí cap allà" Tecla a utilitzar: Barra espaiadora.

<u>Jocs presentats per la gata Panxa</u>

Joc 5: "Compta amb mi". Tecla a utilitzar: Control.

Joc 6: "Segueix el ritme". Tecla a utilitzar: Enter.

Joc 7: "¡A caseta, que plou!". Tecles a utilitzar: Cursor amunt i cursor avall.

Joc 8: "Tecles musicals". Tecles a utilitzar: Tecles de la filera guia i enter.

<u>Jocs presentats pel colibrí Facund</u>

Joc 9: "Memòria animada". Tecles a utilitzar: Tecles de la filera de nombres.

Joc 10: "Conte virtual". Tecles a utilitzar: Cursor amunt, cursor avall i enter.

Joc 11: "Música en directe". Tecles a utilitzar: Tot el teclat.

Joc 12: "El bosc sonor". Tecles a utilitzar: control i enter.

<u>Jocs presentats per la tortuga Florinda</u>

Joc 13: "Anem a comprar". Tecles a utilitzar: Cursor esquerra, cursor dreta i barra espaiadora.

Joc 14: "Qui és qui?". Tecles a utilitzar: Cursor esquerra, cursor dreta i enter.

Joc 15: "La capsa de música". Tecles a utilitzar: Cursor amunt i cursor avall i números de l'1 al 6.

Joc 16: "Cucú, fer tat". Tecles a utilitzar: Enter, barra espaiadora, filera guia, f, j, control, filera de nombres.

⇒ **"Tots els jocs".** És una forma senzilla de jugar adreçada als més inexperts, on es va passant d'un joc a un altre, de forma automàtica i dirigida, sense intervenció de l'usuari, a mesura que s'avança per l'aplicació. Quan s'acaba un joc n'apareix el següent.

⇒ **"Ludoteca braille. Punts màgics".** Des del menú "Vull jugar" també s'ofereix la possibilitat d'accedir a aquesta activitat de reforç de l'aprenentatge del sistema braille. Les lletres

s'aconsegueixen prement alhora algunes de les tecles de la filera guia (f, d, s, j, k, l).

1.3. **"Canvi d'idioma".** En aquest menú seleccionarem l'idioma en el qual s'utilitzarà el programa: **"Castellano", "Català", "Euskara", "Galego", "English"**.

1.4. **"Sortir".** Per sortir de l'aplicació confirmant l'opció escollida (**"sí"** o "**no")**, amb **cursor amunt o cursor avall i enter.**

2. Menú F1

Des de qualsevol activitat de l'aplicació (des dels jocs o des del conte), prement **F1** accedim a un menú especial adreçat fonamentalment al tutor de l'alumne. Aquest menú facilita la cerca ràpida de jocs o escenes del conte, prement **tabulador i enter**. Les opcions són les següents: **"Tornar a Què vols fer?", "Tornar al joc/escena anterior", "Repetir el joc /l'escena", "Anar al joc/escena següent", "Canviar d'idioma"** i **"Sortir".**

3. Recomanacions tècniques

- Es recomana desactivar "Jaws" o qualsevol altre lector de pantalla abans d'iniciar el joc.
- Pentium III.
- 128 MB de RAM.
- Targeta de so.
- Multiplataforma (Windows 2000/XP/Vista o Linux). Per facilitar una major difusió l'aplicació pot ser utilitzada amb els sistemes operatius Windows o Linux.
- Unitat de CD-Rom.

4. Crèdits

Realitzat per a: Direcció d'Educació i Treball de l'ONCE, per Neo Grup Management www.neogrup.com.

Coordinació i guió dels jocs: María Ángeles Lafuente de Frutos

Conte "El cargol Serafí", original de: Antonio Vicente Lucerga

Disseny i programació: José Ignacio Salvador Rincón, Óscar Núñez Ribot i Javier López.

Il·lustracions: Jesús García Pérez i María Elena Arias Márquez.

So, edició i càsting de veus: Estudis Roca Produccions www.estudisroca.com

Tècnic de so, edició i càsting de veus: Juliana Rueda

<u>Serafín barrazkiloa</u>

(Joko multimedia elkarreragilea)

<u>Sarrera</u>

"Serafín barrazkiloa" 3tik 7 urtetara bitarteko haurrentzako multimedia joko didaktiko elkarreragilea da, iitsutasuna edo ikusmen gaigabetasuna duten pertsonentzat irisgarria. Hortaz, eskolarako hezkuntza baliabide **inklusiboa eta integratzailea** da, denek erabil dezaketelako.

Helburua adin txikiko ikasle haueii, bereziki itsutasuna edo ikusmen gaigabetasunen bat dutenei ordenagailu joko irisgarria eskeintzea da, **ordenagailuaren eta bere teklatuaren** lehen ikasketetara era motibatzailean hurbiltzeko. Edukiak ikasle hauen garapen eboluzioari egokituta daude , hauen interesak, arretarako gaitasuna eta ikasteko erritmoa errespetatuz . Jokoaren edukiak **5 hizkuntzatan landu daitezke: gaztelania, katalana, euskara, galegoa eta ingelesean.**

Jokoak **ipuin elkarreragile bat eta 17 jarduera** ditu haur hezkunzaren bigarren zikloari eta lehen hezkuntzaren lehenengo zikloari dagozkien hezkuntza kurrikuloaren edukiak lantzen dituztenak, (abenduaren 29ko 1630/2006 Errege Dekretua, honen arabera Haur Hezkuntzaren bigarren ziklloaren gutxieneko irakaskuntzak ezartzen dira, eta abenduaren 7ko 1513/2006, Errege Dekretua, honen bitartez Lehen Hezkuntzaren gutxienenko irakaskuntzak ezartzen dira)

ONCEk joko elkarreragile honen barruan agertzen den "Serafinbarrazkiloa" ipuina ere argitaratu du, braillez eta tintaz erliebean egindako marrazkiekin, ikusmen gaigabetasuna duten haurrei zuzeneko irakurketa eta pertsonaiei ukimenaren bitartez hurbiltzeko aukera emateko.

Joko elkarreragile hau ONCEko Web gunetik doan jeitsi daitekewww.once.es (hezkuntza/baliabideak)

APLIKAZIOAREN ERABILERAREN GIDA

- CD-ROMa irakurtzeko unitatean sartu. Aplikazioa automatikoki hasiko da.
- Menuetatik **kurtsorea gora** eta **kurtsorea behera** eta **enter**-ren bidez aukeratu (sagua ere erabil daiteke).
- Programak **hitzez adieraziko du,** pantaila bakoitzeko edukia ikasleek markatutako erritmoa errespetatuz. Joko bakoitzak dagozkion instrukzioak aurkeztuko ditu audioz eta bideoz.
- **control** teklaz joko bakoitzaren instrukzioetatik beste jokoen instrukzioetara salto egin dezakegu.
- **F1** tekla sakatuz (**tabuladoreaz** bilatuz eta **enter-**rekin aukeratuz), aukera desberdinak ematen dizkigun menu azkar batera iritsiko gara.
- Jokkoak zailtasunaren arabera sailkaturik daude.

1. **Menu nagusia:** programa abian jartzean **menu nagusia** eskeiniko da, bertan galdetuko da **Zer egin nahi duzu?** Aukera desberdinak eskeintzen dira: "Kontatu ipuin bat"; "**Jolastu egin nahi dut**"; "**Hizkuntza aldaketa**" eta "**Irten**".

1.1. **"Kontatu ipuin bat". "Kontatu ipuin bat"** aukeratik hastea gomendatzen da, ordenaggailuaren teklatua eta aplikazioaren funtzionamendua oso era errazean ezagutzen hasten lagunduko duelako.

"Kontatu ipuin bat" aukerati**k** ipuina entzuteko bi aukera ematen dira:

⇒ **“Ipuin osoa”: i**ipuina jarraian entzuteko modu automatikoan eta zuzenduan inolako teklarik sakatzeko beharrizanik gabe.

⇒ “**Ipuina atalka”:** ipuina era elkarreragilean entzuteko, ipuina atalka entzutea aukeratuz gero, jarraian datorren menuan aukeratu beharko da hurrengo aukera hauen artean: **“Serafin barrazkiloa”, “Banoa”, “Itsasoak eta sugeak”, “Lorategiko gizon erraldoia”.** Aukera honekin ikasleeiparte hartze aktiboagoa eskatzen zaie, ipuinaren orrialdeetan zehar aurrera egin behar dutelako **zuriune-barra** erabilita. Atal bakoitza bukatutakoan, aplikazioa automatikoki menu honetara itzuliko da, beste atal batzuk aukeratzeko (edo berbera errepikatzeko), aurreko menura itzultzeko edo, bestela, aplikaziotik irteteko.

1.2. “**Jolastu egin nahi dut”.** Menu honetatik jarduera desberdinetara sar daiteke. Jolasteko **bi moduren** artean aukera daiteke, haurraren trebetasunaren arabera.:

⇒ **“Maskota aukeratuko dut**”. Jokoak aukeratzeko era elkarreragilea, haurrari parte hartze aktiboagoa eskatzen zaio, bera baita une bakoitzean zein jokotara joan aukeratu behar duena, menu horretatik nabigatuz **kurtsorea gora** eta **kurtsorea behera** teklak eta **enter** tekla erabiliz. Haurrak maskotaetako bat aukeratuko du, barrazkiloa, katua, kolibria edo dortoka) eta maskota bakoitzetik zein jokotara joan aukeratuko dut.

Serafin barrazkiloak aurkezten dituen jokoak:

1. jokoa: “Barrazkilo lasterketa”. Erabili behar den tekla: zuriune-barra.

2. jokoa: “Nire lagunak zure lagunak dira”. Erabili behar den tekla: enter.

3. jokoa: “Gorde-gordeka jolastuko gara”. Erabili behar den tekla: teklatuko edozein.

4. jokoa: “Salto-saltoka”. Erabili behar den tekla: zuriune-barra.

Pancha katuak aurkezten dituen jokoak

5. jokoa: “Zenbatu nirekin”. Erabili behar den tekla: Control.

6. jokoa: “Jarraitu erritmoari”. Erabili behar den tekla: Enter.

7. jokoa: “Etxera, euria da-ta!”. Erabili behar diren teklak: kurtsorea gora eta kurtsorea behera

8. jokoa: “Musika teklak”. Erabili behar diren teklak**:** Gida lerroko teklak eta enter.

Fakundo kolibriak aurkezten dituen jokoak

9. jokoa: “Memoria bizia”. Erabili behar diren teklak: Zenbakien lerroko teklak..

10. jokoa: “Ipuin birtuala”. Erabili behar diren teklak**:** kurtsorea gora eta kurtsorea behera eta enter.

11. jokoa: “Musika zuzenean”. Erabili behar diren teklak: Teklatu osoa.

12. jokoa: “Soinudun basoa”. Erabili behar diren teklak: control eta enter.

Florinda dortokak aurkezten dituen jokoak

13. jokoa: “Erosketak egiten”. Erabili behar diren teklak: Kurtsorea ezkerretara,, kurtxorea eskuinetara eta zuriune-barra.

14. jokoa: “Nor da nor?”. Erabili behar diren teklak: Kurtsorea ezkerretara,, kurtxorea eskuinetara eta enter.

15. jokoa: “Musika-kaxa”. Erabili behar diren teklak: Kurtsorea goraeta kurtsorea behera eta zenbakiak 1etik 6ra.

16. jokoa: "kuku, tras-tras". Erabili behar diren teklak: Enter, zuriune-barra , gida lerroa, f, j, control, zenbakien lerroa.

⇒ **"Jolas guztiak".** Esperientzia txikia dutenei zuzendutako jolasteko era erraza da, jokorik joko automatikoki eta zuzenduta pasatzen da, aplikazioan aurrera egiten den neurrian, jokalariak ezer egin gabe,. Joko bat bukatutakoan hurrengoa agertuko da.

⇒ **"Braille ludoteka. Puntu magikoak".** "Jolastu nahi dut" menutikbraille sistema ikasteko errefortzu jarduera honetara iristeko aukera ere ematen da. Letrak gida lerroko tekla batzuk batera sakatzean lortzen dira a (f, d, s, j, k, l).

1.3. "<u>Hizkuntza aldaketa</u>". Menu honetan aukeratuko da programa zein hizkuntzatan erabiliko den: **"Castellano", "Català", "Euskara", "Galego", "English**".

1.4. "<u>Irten</u>". Aplikaziotik ateratzeko hautatutako aukera baieztatuz, (**"baí"** edo **"ez"),** con **kurtsorea gora edo kurtsorea behera eta enter.**

2. <u>F1 menua</u>

Aplikazioaren edozein tokitatik (jokoetatik edo ipuinetik), F1 sakatuz gero , menu berezi batera iritsiko gara, batez ere ikaslearen tutoreari zuzenduta. Menu honek jokoak edo ipuinaren eszenak azkar bilatzea erraztuko du **tabuladdorea eta enter** sakatuta. **Aukerak jarraikoak dira: "Zer egin nahi duzu?"galdderara itzuli, "Aurreko joko/eszenara itzuli", "Jarraiko joko/eszenara joan" edo "Joko/eszena errepikatu", "Hizkuntza aldatu"** eta **"Irten".**

3. Gomendio teknikoak

- Jaws edo beste edozein pantaila irakurle desaktibatzea gomendatzen dajokoa hasi aurretik.
- Pentium III.
- 128 MB RAM.
- Soinu txartela.
- Multiplataforma (Windows 2000/XP/Vista edo Linux) hedapen handiagoa errazteko aplikazioa Windows edo Linux. Sistema eragileekin erabil daiteke.
- CD-Rom. unitatea

4. Kredituak

ONCEren Hezkuntza eta lan Zuzendaritzarako Neo Grup Management **–ek egina** www.neogrup.com.
Jokoen koordinazioa eta gidoia: María Ángeles Lafuente de Frutos
"Serafin barrazkiloa",ipuina: Antonio Vicente Lucerga-**k idatzia**
Diseño y programación: José Ignacio Salvador Rincón, Óscar Núñez Ribot eta Javier López.
Marrazkiak: Jesús García Pérez eta María Elena Arias Márquez.
Soinua, edizioa eta ahotsen casting-a: Roca Produccions estudioak www.estudisroca.com
Soinu teknikaria, eddizioa eta ahotsen casting-a: Juliana Rueda

O caracol Serafín

(Xogo interactivo multimedia)

Introdución

"O caracol Serafín" é un xogo didáctico multimedia e interactivo destinado a **nenas e nenos de 3 a 7 anos de idade, accesible ás persoas con cegueira ou discapacidade visual**. É, polo tanto, un recurso educativo **inclusivo e integrador** na escola, xa que pode ser empregado por todos.

O obxectivo é ofrecer aos alumnos destas primeiras idades, especialmente ás nenas e nenos con cegueira e discapacidade visual, un xogo de ordenador accesible que lles acerque de xeito motivador os primeiros aprendizaxes co **ordenador e o seu teclado**. Os contidos están de acordo co desenvolvemento evolutivo destes alumnos e alumnas, respectando os seus intereses, a súa capacidade de concentración e ritmo de aprendizaxe. Os contidos do xogo pódense traballar en **5 idiomas: castelán, catalán, éuscaro, galego e inglés.**

O xogo consta dun **conto interactivo e 17 actividades**, que traballan os contidos do currículo educativo correspondentes ao segundo ciclo de educación infantil e primeiro ciclo de educación primaria (Real Decreto 1630/2006, de 29 de decembro, polo que se establecen as ensinanzas mínimas para o segundo ciclo da educación infantil, e o Real Decreto 1513/2006, de 7 de decembro, polo que se establecen as ensinanzas mínimas para educación primaria)

A ONCE publicou tamén en **braille e en tinta**, con ilustracións **en relevo**, o conto "O caracol Serafín", incluído neste xogo interactivo, para

permitir as nenas e nenos con discapacidade visual a súa lectura directa e un achegamento táctil aos personaxes.

Este xogo interactivo pódese descargar gratuitamente dende a web da ONCE: www.once.es (educación / recursos)

GUÍA DE UTILIZACIÓN DA APLICACIÓN

- Inserir o CD-ROM na unidade lectora. A aplicación iníciase automaticamente.
- Movémonos polos menús con **Cursor arriba** e **cursor abaixo** e seleccionamos con **enter** (tamén pódese usar o rato).
- O programa **verbaliza** o contido de cada unha das pantallas, respectando o ritmo marcado polo alumnado. Cada un dos xogos presenta as súas instrucións correspondentes en audio e vídeo.
- Coa tecla **control**, podemos saltar as instrucións de cada xogo.
- Pulsando a tecla **F1** (buscando co **tabulador** e seleccionando con **enter**) accedemos a un menú rápido con distintas opcións.
- Os xogos están organizados en orde de dificultade.

1. **Menú principal**: Ao iniciar o programa ofrécese o **menú principal**, onde se pregunta **"Que queres facer?"** Ofrécense varias opcións: "Cóntame un conto", "Quero xogar","Cambio de idioma" e "Saír".

1.1. **"Cóntame un conto"**. Recoméndase comezar pola opción **"Cóntame un conto"**, xa que permite o inicio do coñecemento do teclado do ordenador e o funcionamento da aplicación, de xeito moi sinxelo. Dende **"Cóntame un conto"** ofrécense dúas posibilidades para escoitar o conto:

⇒ **"Conto completo":** para escoitar o conto todo seguido, de xeito automático e dirixido, sen necesidade de pulsar ningunha tecla.

⇒ **“Conto en capítulos”**: para escoitar o conto de forma interactiva. Si se selecciona escoitar o conto en capítulos, hai que seleccionalos no seguinte menú, mediante as opcións: **"Serafín, o caracol", "Voume", "Mares e serpes", "O xigante do xardín”**. Con esta opción esíxese aos alumnos unha participación máis activa, xa que deben encargarse de avanzar polas páxinas do conto pulsando a **barra espaciadora**. Ao terminar cada capítulo, a aplicación volve automaticamente a este menú para seleccionar outro capítulo (ou volver repetir o mesmo), volver ao menú anterior ou,ben, saír da aplicación.

1.2. <u>"Quero xogar."</u> Desde este menú accédese as actividades. Pódese escoller entre dúas formas de xogar, dependendo da habilidade do neno:

⇒ **“Elixo mascota".** Forma de seleccionar os xogos interactiva. Esíxese ao neno unha participación máis activa xa que é el quen debe decidir a qué xogo ir en cada momento, navegando polo devandito menú, con **cursor arriba, cursor abaixo** e a tecla **enter**. O neno escolle unha das 4 mascotas (caracol, gata, colibrí ou tartaruga), e desde cada mascota, escolle a que xogo ir.

<u>Xogos presentados polo caracol Serafín</u>

Xogo 1: "Carreira de caracois”. Tecla a utilizar: Barra espaciadora.

Xogo 2: "Os meus amigos son os teus amigos”: Tecla a utilizar enter.

Xogo 3: "Xogamos ao agocho". Teclas a utilizar: calquera das teclas do teclado.

Xogo 4: "A fume de carozo". Tecla a utilizar: Barra espaciadora.

Xogos presentados pola gata Pancha

Xogo 5: "Conta comigo". Tecla a utilizar: Control.

Xogo 6: "Segue o ritmo". Tecla a utilizar: Enter.

Xogo 7: "¡A Casiña, que chove!". Teclas a utilizar: Cursor arriba y cursor abaixo.

Xogo 8: "Teclas musicais". Teclas a utilizar: Teclas da liña guía e enter.

Xogos presentados polo colibrí Facundo

Xogo 9: "Memoria animada". Teclas a utilizar: Teclas da liña de números.

Xogo 10: "Conto virtual". Teclas a utilizar: Cursor arriba, cursor abaixo e enter.

Xogo 11: "Música en vivo". Teclas a utilizar: Todo o teclado.

Xogo 12: "O bosque sonoro". Teclas a utilizar: control e enter.

Xogos presentados pola tartaruga Florinda

Xogo 13: "¡De compras!". Teclas a utilizar: cursor esquerdo, Cursor dereito e barra de espaciadora.

Xogo 14: "Quen é quen?". Teclas a utilizar: Cursor esquerda, Cursor dereita e enter.

Xogo 15: "A caixa de música". Teclas a utilizar: Cursor arriba e Cursor abaixo e os números do 1 ao 6.

Xogo 16: "Cucú, trastrás". Teclas a utilizar: enter, Barra de espaciadora, liña guía, f, j, control, liña de números.

⇒ **"Todos os xogos".** É unha forma sinxela de xogar dirixida aos máis inexpertos, onde se vai pasando de xogo en xogo, de xeito automático e dirixido, sen intervención do usuario, a medida que avanza coa aplicación. Cando remata un xogo, aparece o seguinte.

⇒ **"Ludoteca Braille: Puntos máxicos".** A partir do menú "Quero xogar" tamén ofrécese a posibilidade de acceder a esta actividade

de reforzo da aprendizaxe do sistema braille. As letras obtéñense pulsando, a un tempo, algunhas das teclas da liña guía (f, d, s, j, k, l).

1.3. "Cambio de idioma". Selecciónase neste menú o idioma no que se vai utilizar o programa: "Castelán", "Catalán", "Éuscaro", "Galego", "Inglés".

1.4. "Saír". Para saír da aplicación confirmando a opción elixida (**"si"** ou **"non"**), con **Cursor arriba** ou **cursor abaixo** e **enter.**

2. Menú F1

Desde calquera parte da aplicación (desde os xogos ou desde o conto), pulsando F1 accedemos a un menú especial dirixido fundamentalmente ao titor do alumno. Este menú facilita a busca rápida de xogos ou escenas do conto, pulsando **tabulador** e **enter**. As opcións son as seguintes: **"Volver a que queres facer?", "Volver ao xogo/escena anterior", "repetir o xogo/a escena", "ir ao xogo/escena seguinte", "Cambiar de idioma"** e **" Saír.**

3. Recomendacións técnicas

- Recoméndase desactivar "Jaws" ou calquera outro lector de pantalla antes de iniciar o Xogo.
- Pentium III.
- 128 MB de RAM.
- Tarxeta de son.
- Multiplataforma (Windows 2000/XP/Vista ou Linux).Para facilitar unha maior difusión a aplicación pode ser utilizada cos sistemas operativos Windows ou Linux.
- Unidade CD-ROM.

4. Créditos

Feito para: A Dirección de Educación e Emprego da ONCE por Neo Grup Management www.neogrup.com

Coordinación e guión dos xogos: María Ángeles Lafuente de Frutos.

Conto: "O caracol Serafín" orixinal de: Antonio Vicente Lucerga.

Deseño e programación: José Ignacio Salvador Rincón, Óscar Núñez Ribot e Javier López.

Ilustracións: Xesús García Pérez e María Elena Arias Márquez.

Son, edición e casting de voces: Estudis Roca Produccions www.estudisroca.com

Técnico de son, edición e casting de voces: Juliana Rueda

Serafine, the snail

(Interactive multimedia game)

Introduction

"Serafine the snail" is an interactive multimedia game aimed at **children from 3 to 7 years old**, **accessible for blind and visually impaired people.** It is therefore an **inclusive and integrative** educational resource for schools, as it can be used by everyone.

The objective is to offer the students of these early ages, especially to blind and visually impaired children, an accessible computer game that approaches them to the first learning skills on **computers and keyboards** in a motivating way. The contents fit the evolutive development of these pupils, respecting their interests, their attention ability and their rates of learning. The game contents can be worked in **5 languages: Spanish, Galician, Catalan, Basque and English**.

The game is composed by **an interactive story and 17 activities**, which work on the curricular contents corresponding to Infant School and Key stage 1 of Primary Education. (Royal Decree 1630/2006, December the 29th, laying down the curricula for the second cycle of Infant School and Royal Decree 1513/2006 December the 7th, which establishes the minimum education requirements of Primary Education)

ONCE has also edited the book "Serafine the Snail" in **Braille and print**, with **embossed** drawings, which is included in this interactive game, to allow visually impaired boys and girls a direct lecture and a tactile approach to the characters.

This interactive game can be free downloaded from ONCE website: http://educacion.once.es/ Recursos-Juegos Educación Infantil y Primaria

USER GUIDE OF THE GAME

- Insert the CD-ROM in the CD player. The software starts automatically.
- We can move through the menus with **Up arrow key** and **down arrow key** and select with **enter** (you can also use the mouse).
- The program **verbalizes** the content of every screen, respecting the rhythm of each child. Each game presents its rules both in audio and video.
- With **control**, we can skip the rules of the game.
- On pressing **F1** (searching it with **tab** and selecting with **enter),** we can quickly access to a menu with different options.
- The games are organized in order of difficulty.

1. Main Menu: When starting the program it provides you the **main menu**, which asks "**What do you want to do?"** It offers you several options: "Tell me a story"; "I want to play"; "Change language" and "Exit".

1.1. "Tell me a story". It is recommended to start on the option **"Tell me a story"**, as it allows the child to learn the first steps of the keyboard use and the way the program works in a very simple way. In "Tell me a story" there are two possibilities of listening to the story:

⇒ **"The whole story":** to listen to the story all followed, in an automatically and directed way, without pressing any key.

⇒ "**The story by chapters**": to listen to the story in an interactive way. If you choose to listen to the story by chapters, you must select them in the following menu, though the options: **"Serafine, the snail", "I´m leaving", "Seas and snakes", "The giant in the garden".** This option requires a more active role to the students, as they must move forward the story pages by pressing the **spacebar**. At the end of each chapter, the application automatically returns to the previous menu to make the child choose another chapter (or repeat the same again), go back to the main menu, or as well, quit the application.

1.2. "<u>I want to play".</u> From this menu you can access to the activities. You can choose between **two ways** of playing, depending on the child's ability:

⇒ **"Choose an animal**". It is the way to choose the games in an **interactive way**. It requires the child a more active participation as it is him or her who has to decide which game to go at any time, by browsing that menu, with **up arrow key, down arrow key** and **enter.** The chid selects one of the 4 mascots (snail, cat, hummingbird or turtle), and from each mascot, he or she selects which game to play.

<u>Games presented by Serafine, the snail</u>

Game 1: "Snail race". Key to use: Spacebar .

Game 2: "My friends are your friends". Key to use: enter .

Game 3: "Shall we play hide-and-seek?". Keys to use: any key of the keyboard .

Game 4: "Leap frog". Key to use: spacebar.

<u>Games presented by Pancha the cat</u>

Game 5: "Count with me". Key to use: Control.

Game 6: "Follow the rhythm". Key to use: Enter.

Game 7: "Let's go home, it's raining!" Keys to use: Up arrow key and Down arrow key .

Game 8: "Musical keys!" Keys to use: Keys of the guide (central) line" and Enter

<u>**Games presented by Facundo the hummingbird**</u>

Game 9: "Animated memory!" Keys to use: Number line

Game 10: "Virtual story!" Keys to use: Up arrow key and Down arrow key and Enter.

Game 11: "Live music!" Keys to use: the entire keyboard.

Game 12: "The sound of the forest". Keys to use: Control and Enter.

<u>**Games presented by Florinda the turtle**</u>

Game 13: "Let's go shopping". Keys to use: : Left arrow key and Right arrow key and Spacebar.

Game 14: "Who is who?" Keys to use: : Left arrow key and Right arrow key and Enter.

Game 15: "The music box". Keys to use: : Up arrow key and Down arrow key and numbers from 1 to 6.

Game 16: "Peek-a-boo". Keys to use: : Enter , Spacebar, Guide (central) line , f, j, Control, number line .

⇒ **"All games".** It is an easy way to play, aimed for the less expertises, were you pass from one game to the next in an automatically and directed way, without any intervention of the user, as the application moves forward. When one game is finished, the next appears.

⇒ **"Braille playroom. Magic points".** From the menu "I want to play" you can also have the chance to access to this activity to reinforce

the learning of Braille. The letters are obtained by pressing, at the same time, some letters of the guide line (f, d, s, j, k, l).

1.3. “Change language”. In this menu you can choose the language in which you are going to use the program: “Spanish”, “Galician”, “Catalan”, “Basque”, and “English”.

1.4. “Exit”. To quit the application after confirming your choice (**“yes”** or “**no”)**, with **Up arrow key or Down arrow key and enter.**

2. F1 Menu

From any place in the application (both from the games or the tale) on pressing **F1** you access to a new menu specially directed to teachers. This menu helps in a quick research of games or scenes of the story, selecting them with **tab and enter.** These are the available options: **“Return to: What do you want to do?” “Return to previous menu/scene”, “Repeat game/scene”, “Go to next game/scene”, “Change language”** and **“Exit”.**

3. Technical Advices

- It is recommended to deactivate "Jaws" o whatever screen reader before starting the game.
- Pentium III.
- 128 MB RAM.
- Sound card.
- Multi-platform (Windows 2000/XP/Vista or Linux) to facilitate a wider spreading the application can be used with different operating system, both Windows and Linux.
- CD player.

4. Credits

Created for: ONCE Direction of Education and Employment by Neo Grup Management (www.neogrup.com)

Coordination and games scripts: María Ángeles Lafuente de Frutos

"Serafine the snail" Story, original from: Antonio Vicente Lucerga

Design and programming: José Ignacio Salvador Rincón, Óscar Núñez Ribot and Javier López.

Pictures: Jesús García Pérez and María Elena Arias Márquez.

Sound, edition and voices cast: Estudis Roca Produccions www.estudisroca.com

Sound, edition and voices cast technician: Juliana Rueda